**Описание сделанного к код ревью функционала**

В разработке (не предполагалось к код ревью)

**Авторизация (подключение через VK Bridge)**

* + VKBridge - ФИ, bridge.send("VKWebAppGetUserInfo") В разработке

**Онбординг**

* + Если пользователь первый раз входит в приложение, то показывается серия из трех экранов. Первый вход определяется по кукам. Пользователь кликает “Далее”, и в конце переходит на экран App.В разработке
  + Если пользователь входит в приложение второй и последующие разы, точка входа - App.

**Создание игры (Создание / Редактирование / Удаление)**

* + **Создание.** Точка входа - App, кнопка “Создать игру”.
  + Переход на createGame StartScreen с открытой модалкой “Создание игры”. В модалке указывается название игры, описание, загружается обложка.
    - Ограничение для названия - 17 символов
    - Ограничение для описания - 60 символов
    - Ограничение для картинки - до 1мб, png, jpg
  + Сохранение игры, кнопка “Создать”. Закрывается модальное окно, отображается createGame listGames со списком ранее созданных игр, где последняя игра - только что добавленная.
  + **Создание.** Только если ранее не было создано игр!Точка входа - App, кнопка “Мои игры”.
  + Переход на createGame StartScreen. Кнопка в плейсхолдере “Создать игру” открывает модалку “Создание игры”. В модалке указывается название игры, описание, загружается обложка.
    - Ограничение для названия - 17 символов
    - Ограничение для описания - 60 символов
    - Ограничение для картинки - до 1мб, png, jpg
  + Сохранение игры, кнопка “Создать”. Закрывается модальное окно, отображается createGame listGames со списком ранее созданных игр, где последняя игра - только что добавленная.
  + **Редактирование.** Точка входа - App, кнопка “Мои игры”.
  + Переход на createGame listGames со списком созданных игр. Клик по игре, выбранной для редактирования.
  + Переход на StartGameCreate. Тап по шестеренке. Из выпадающего попаута выбрать “Редактировать игру”. Открывается модалка с заполненными полями игры.
  + Редактирование данных в модалке. Сохранение изменений, кнопка “Сохранить”.
  + Закрывается модалка.
  + **Удаление.** Точка входа - App, кнопка “Мои игры”.
  + Переход на createGame listGames со списком созданных игр. Клик по игре, выбранной для удаления.
  + Переход на StartGameCreate. Тап по шестеренке. Из выпадающего попаута выбрать “Удалить игру”. Открывается модалка “Вы уверены, что хотите удалить игру?”.
  + Кнопка “Отмена” - Закрывается модалка. Кнопка “Удалить” - переход на экран iistGames со списком игр, где удаленной игры нет.

**Создание раунда (Создание / Редактирование / Удаление)**

* + Точка входа - App, кнопка “Мои игры”.
  + Переход на createGame listGames
  + Нажимается на карточку игры
  + Переход на createGame listRounds
  + Если еще не создано раундов – предлагается создать раунд
    - Ограничение для описания - 60 символов
    - Ограничение для картинки - до 1мб, png, jpg
    - Селект времени секунд: 5, 10, 15, 30, 60
  + Если уже есть созданные раунды, то для добавления нового раунда необходимо нажать на шестеренку и выбрать “Создать раунд”.

**Редактирование раунда**

* + Для редактирования раунда необходимо нажать на карточку раунда в listRounds
  + Затем нажать шестеренку справа и выбрать “Редактировать раунд”
    - Тип раунда изменить нельзя
    - Ограничение для описания - 60 символов
    - Ограничение для картинки - до 1мб, png, jpg
    - Селект времени секунд: 5, 10, 15, 30, 60
  + Затем нажать кнопку сохранить

**Удаление раунда**

* + Для удаления раунда необходимо нажать на карточку раунда в listRounds
  + Затем нажать шестеренку справа и выбрать “Удалить раунд”
  + Появится модальное окно, уточняющее, действительно ли мы хотим удалить раунд
  + Затем нажать кнопку “Удалить”

**Запуск игры в разработке**

* + Точка входа - App, кнопка “Мои игры”.
  + Переход на createGame StartScreen со списком созданных игр. Клик по выбранной для запуска игре.
  + Переход на Rounds со списком раундов. В подвале - кнопка “Начать игру”. При клике на нее открывается модалка с кодом игры.
  + Кнопка в модалке “Скопировать код”, при нажатии - закрывается модалка, отображается снекбар с сообщением “Код скопирован в буфер обмена”.
  + В списке раундов все раунды недоступны (disable)

**Завершение игры в разработке**

* + Точка входа - Rounds со списком раундов. В подвале - кнопка “Завершить игру”.
  + Открывается модалка “Вы уверены, что хотите завершить игру?”. Кнопка “Отмена” - возврат на Rounds, кнопка “Завершить” - возврат на Rounds, все раунды становятся доступны для просмотра и редактирования.

**Учитель завершил игру, пока ученик проходил ее в разработке**

* + Точка входа - экран с раундом.
  + \*учитель завершает игру\*
  + У экрана ученика появится модальное окно: “Игра была завершена учителем. Ваш результат сохранен.”

**Ученик вышел из игры во время прохождения в разработке**

* + Точка входа - App
  + Ввести пятизначный код (можно использовать “11111”)
    - Ограничения на ввод: 5 цифр от 0 до 9
  + Затем нажать подключиться к игре
  + У ученика появляется модальное окно с предложением продолжить начатую игру
  + Затем ученик попадает в уже начатый раунд с тем оставшимся временем, с которым он ее покинул (время идет автоматически, даже когда ученик вышел)
* Просмотр общих результатов (общий рейтинг, сохранить все результаты)

(в разработке)

**Присоединение к игре (Подключение)**

* + Точка входа - App
  + Ввести пятизначный код (можно использовать “11111”)
    - Ограничения на ввод: 5 цифр от 0 до 9
  + Затем нажать подключиться к игре
  + Если игра существует, то появится модальное окно с названием и описанием игры
  + Затем необходимо нажать кнопку “Начать”

**Прохождение игры (Переход между раундами / Проверка ответов)**

* + входа - App
  + Необходимо подключить к любой доступной игре (можно использовать “11111”)
  + После присоединения к игре автоматически начинается первый раунд
  + В момент прохождения раунда можно перемещать карточки по полю до тех пор пока не закончится время раунда (если время закончится, перемещение карточек будет заблокировано)
  + После совмещения карточек появится возможность “проверить” (если время еще не подошло к концу)
  + После нажатия “проверить” карточки подсветятся зеленым или красным в зависимости от правильности
  + Кнопка “Проверить” заменится на кнопку “Далее”
  + При нажатии на кнопку “Далее” запускаются следующий раунд
  + После прохождения всех раундов высветится модальное окно с информацией о завершении игры (в разработке)